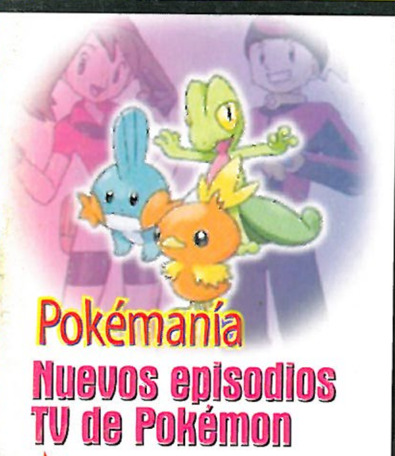
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

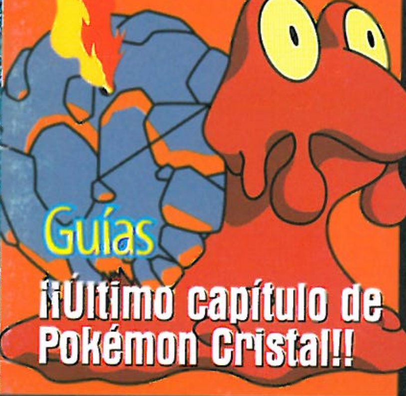
REVISTA POKéMON™

Nº 28

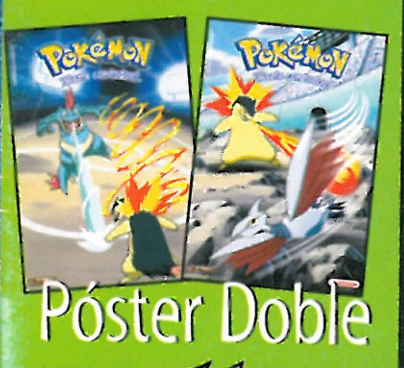
¡Gratis!



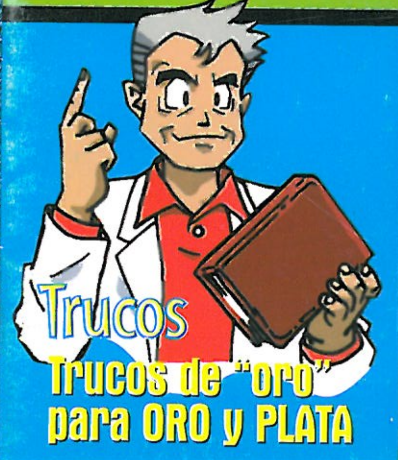
Pokémanía
Nuevos episodios TV de Pokémon



Guías
¡¡Último capítulo de Pokémon Cristal!!



Póster Doble

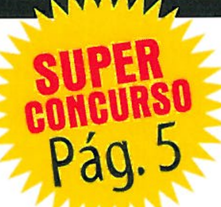


Trucos
Trucos de "oro" para ORO y PLATA

¡¡Descubre las nuevas cartas intercambiables para jugar en tu Game Boy!!

¡A jugar con los nuevos Pokémon!

¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!



PokémON

LA MÁQUINA MARAVILLOSA

Nintendo acaba de poner a la venta en USA el "E-Reader", un periférico para jugar con Advance

Por fin **llega a Estados Unidos** el periférico que va a cambiar la forma en que hemos jugado hasta ahora. Siguiendo con la línea de combinar las posibilidades de consolas y juegos, Nintendo América acaba de lanzar "E-Reader", una máquina que se conecta en el puerto de cartuchos de **GB Advance y lee los códigos de barras contenidos en las nuevas e-cards.** ¿Cuál es el secreto? Cuál no, la pregunta es dónde. En esas e-cards, mejor, en los códigos. Porque nos **ofrecerán imágenes, gráficos, sonidos, efectos, información (estrategias, trucos) e incluso minijuegos.** ¿Minijuegos? No, **¡¡juegos enteros!!** Lo único que hará falta será combinar varios sets de cartas. Por ejemplo, la primera tanda de e-cards que Nintendo ha puesto a la venta en Estados Unidos propone cinco cartas para jugar a Excitebike, otras cinco para disfrutar de Donkey Jr. en la pantalla de la portátil... Esas cartas no son de un tamaño descomunal, ni pesan kilos y kilos. Qué va, son **trozos de papel, de un tamaño estándar,** y en el caso de las nuevas **Pokémon-e Expedition,** incluso valen como cartas intercambiables.

El futuro está aquí

Las primeras e-cards que se han lanzado corresponden a una **serie de juegos de NES, sencillitos y atractivos, y a la nueva expansión Pokémon.** Sus precios: un pack de 10 cartas de Pokémon, **32,95 dólares** (más o menos en euros). Pero esto es sólo el principio del aluvión que nos espera. Sobre Pokémon, la revista japonesa *Coro-Coro* informa que hay un nuevo set de cinco cartas a punto de llegar, cuyo nombre es **Mystery of the Mountain.** Hay también preparada una segunda serie de juegos de NES, y una edición exclusiva de **«Animal Crossing», el juego de GameCube.** ¿No lo sabíais? Los datos de las e-cards también pueden llegar a GameCube a través del cable link de Advance. Es la compatibilidad total, a un buen precio. La máquina cuesta en EEUU **39,95 dólares.** Bueno, dará tiempo que se caliente el ambiente hasta que la tengamos aquí, el año que viene.

Pokémon-e Expedition

Pokémon se estrena con las e-cards

En total son **165 cartas** de tamaño estándar, que poseen dos líneas de códigos de barras. La de la banda de abajo contiene información sobre el juego: estrategias, trucos... La otra, la más grande, incluye gráficos, nuevos sonidos e incluso minijuegos. El funcionamiento es sencillo. Basta pasar la tarjeta por el e-reader para que aparezca en pantalla lo que contiene. Para conseguir minijuegos necesitaréis varios sets de cartas.



Jugando con el E-Reader

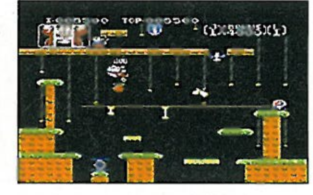
Los juegos que arrasaron en la NES de 8 bits estrenan las nuevas e-cards. En aquellos tiempos ocupaban un cartucho entero, ahora caben en tan sólo cinco cartas...



Pinball-e. *Una recreación perfecta del primer Pinball de NES. Un clásico "petaco" en la palma de la mano.*



Excitebike-e. *Os sonará más por las versiones para N64. Juego de motos con cinco circuitos y editor propio.*



Donkey Kong jr-e. *Habilidad y reflejos para salvar a papá Donkey de las garras del cazador.*



Tenis-e. *Otro clásico que os hará soltar una lagrimita. El tenis es así de simple y así de adictivo.*

Las nuevas entregas de la serie TV de Pokémon llegan en noviembre a Japón

POKéMON ADVANCE GENERATION

Una nueva entrenadora acompaña a Ash y Brock... Nuevos Pokémon hacen su aparición... Una región inexplorada para nosotros solos... ¡Así son los nuevos episodios de Pokémon!



Todos queremos ver ya a los nuevos Pokémon en el anime, es decir, en la atractiva serie de televisión, pero… los juegos para Game Boy Advance, las ediciones Zafiro y Rubí, le llevan todavía mucha ventaja a la tele. Fijaos sino. Hacia el final de la Liga Johto (después de la Master Quest) aparece el primer Pokémon de la nueva hornada, Wynaut (el bebé de Wobbuffet), y también Kecleon, el camaleón… Pero los nuevos "starters" (Pokémon de inicio) no harán acto de presencia hasta que empiece Pokémon Advanced Generation, la nueva temporada del anime de Pokémon, a finales de noviembre en Japón.

Interesantes novedades

Lo cierto es que valdrá la pena esperar, ya que los nuevos capítulos aportarán novedades interesantes. Para empezar, lo primero que llama la atención es el **cambio de look de Brock y Ash,** que lucirán trajes nuevos, más modernillos, que los que llevaban eran muy de los ochenta. Saldrán junto a una **nueva compañera de viaje llamada Kimi…** ¡y sin Misty! ¿Habrá renunciado la pelirroja de la coleta a viajar con este par de chavales? Parece que sí… En fin, no lo averiguaremos hasta que veamos el primer episodio de esta nueva parte de la saga, que nos ofrecerá **100 nuevos Pokémon y una región inédita** para explorar, y donde veremos en acción un montón de combates y evoluciones fantásticas como la del impresionante Bashamo. Los **tres Pokémon iniciales** serán Kimori (hierba), una especie de lagartija; Achamo, un pájaro del tipo fuego y Mizugoro, un pez de lago. ¿Cuál elegir?



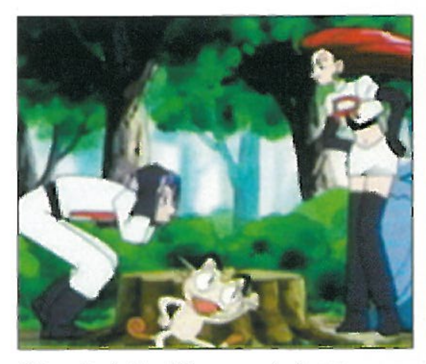
De izquierda a derecha, Mizugoro, un tipo agua; Kimori, un tipo planta, y Achamo, un pájaro fuego. Los tres Pokémon de inicio en la serie de TV.



Este es el póster que nos presenta la nueva temporada del Anime Pokémon en Japón.



Asistiremos a temibles combates, como éste que enfrenta a Charizard con Bursyamo.



El Team Rocket también conocerá algunas novedades en forma de personajes.



En la región donde transcurren los nuevos episodios encontraremos todo tipo de personajes.


CONCURSO POKÉMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKéMON ORO
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
3 POKéMON PLATA
5 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon120"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de noviembre de 2002.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
SporTandem
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



Pokémon Cristal

10ª Entrega y final

Cómo ser el entrenador perfecto

En esta última entrega conseguimos las últimas medallas de Kanto y nos enfrentamos contra Ash y Gary. Es el final de la aventura, pero el juego no terminará hasta que completes la Pokédex.

RUTA 7

Lo más interesante que hay en esta ruta son los Pokémon que puedes capturar si te decides a pasearte por la noche: **Meowth, Persian, Murkrow y Houndour [1]**. Avanza por esta ruta hasta que alcances la CIUDAD AZAFRÁN, y desde aquí vuelve en bici o volando a CIUDAD CARMÍN. Allí te encargarán una misión que te va a divertir. Pero sigue, sigue leyendo...

DE NUEVO EN CIUDAD CARMÍN: CAPTURANDO A SNORLAX

El objetivo de regresar a CIUDAD CARMÍN es **despertar al Snorlax** que obstruye la entrada a la CUEVA DIGLETT. Colócate junto a Snorlax, **usa la radio de tu POKéGEAR y sintoniza el canal 20, el de la FLAUTA POKéMON.**

A continuación pulsa A y la POKéGEAR será depositada cerca del Snorlax durmiente. Pocos segundos después, **Snorlax se despertará para combatir [2]**. No debilites a Snorlax y procura capturarlo porque no volverás a ver otro en todo el juego.

CUEVA DIGLETT

Después de capturar a Snorlax, ya puedes entrar en la CUEVA DIGLETT **[3]**. Llegar hasta la salida es muy sencillo, pero antes de hacerlo **fíjate que los Pokémon salvajes que te aparecen son Diglett y Dugtrio.** Como es la primera vez que te topas con ellos, sería muy interesante que capturaras alguno para seguir completando la Pokédex.

Cuando llegues a la salida de la CUEVA DIGLETT estarás en la Ruta 2. Y la aventura continuará en la siguiente página.

RUTA 2: LA RUTA DE PIKACHU

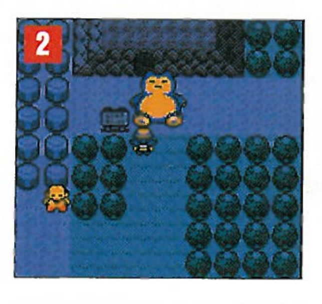
OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
Carburante, Pepita, Máx. Poción, Bayantídoto, Directo y Elixir.

Nada más salir de la CUEVA DIGLETT, gira hacia el norte y recoge el CARBURANTE **[4]**. Ahora dirígete hacia el sur, entra en la casa y habla con el hombre que hay en su interior para recibir una PEPITA **[5]**.

Aparte de buscar el resto de objetos que hay en esta ruta y de pelear con los entrenadores, puedes intentar **capturar a** nuestro querido **Pikachu [6]**. Para encontrarlo tendrás que venir por esta ruta **antes de que se ponga el sol.**

Para llegar a tu siguiente destino, debes caminar rumbo al norte, cortar el árbol y avanzar hasta entrar en CIUDAD PLATEADA.

















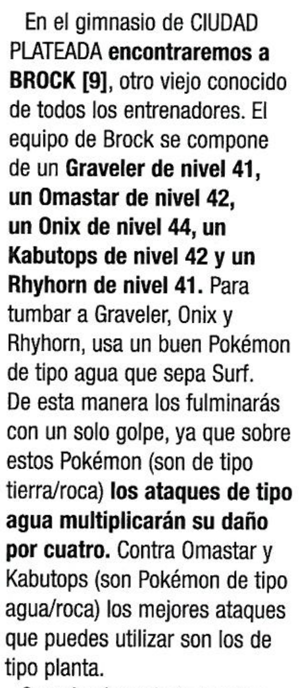


CIUDAD PLATEADA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
Baya Menta, Baya Hielo, Ala Plateada y Medalla Roca.

En CIUDAD PLATEADA existe un MUSEO DE LA CIENCIA que seguro te suena de las ediciones anteriores de Pokémon, pero al igual que la ZONA SAFARI de CIUDAD FUCSIA, encontrarás el museo también cerrado **[7]**.

Si hablas con un anciano que pasea junto a la tienda, **recibirás un objeto muy importante llamado ALA PLATEDA [8]**. Con este objeto en tu poder ya puedes ir a capturar al LUGIA que se oculta en las ISLAS REMOLINO, pero eso será después de pasar por el gimnasio, donde te esperan algunos rivales que...



En el gimnasio de CIUDAD PLATEADA **encontraremos a BROCK [9]**, otro viejo conocido de todos los entrenadores. El equipo de Brock se compone de un **Graveler de nivel 41, un Omastar de nivel 42, un Onix de nivel 44, un Kabutops de nivel 42 y un Rhyhorn de nivel 41.** Para tumbar a Graveler, Onix y Rhyhorn, usa un buen Pokémon de tipo agua que sepa Surf. De esta manera los fulminarás con un solo golpe, ya que sobre estos Pokémon (son de tipo tierra/roca) **los ataques de tipo agua multiplicarán su daño por cuatro.** Contra Omastar y Kabutops (son Pokémon de tipo agua/roca) los mejores ataques que puedes utilizar son los de tipo planta.

Cuando el combate termine, Brock te entregará la **Medalla Roca [10]**. Después de esto quizá ha llegado el momento de hacer un alto en el camino y **volver a Johto para capturar a Lugia.** Qué emoción.

A POR LUGIA

A estas alturas del juego deberías tener una **MASTER BALL, un PASE para el MAGNETOTRÉN y el ALA PLATEDA** (el objeto que necesitas para ver a Lugia). Es decir, ya estás preparado para ir a por Lugia.

Vuela a CIUDAD AZAFRÁN, sube al tren y vuelve a Johto **[11]**. Vuela hasta CIUDAD OLIVO y **haz SURF por las Rutas 40 y 41 rumbo al sur [12]**. En cuanto veas la primera isla de las **ISLAS REMOLINO**, deberás dar un rodeo primero hacia el oeste y luego hacia el sur. En este rodeo te toparás con un entrenador y después con **un remolino que debes apartar usando TORBELLINO [13]**. Finalmente, llegarás una de las entradas a la cueva que hay en las ISLAS REMOLINO.

Entra en la cueva, **usa DESTELLO para iluminarla**, avanza hacia la derecha y muy pronto verás una plataforma que divide el camino en dos. Para ir a por Lugia debes **seguir por el camino de arriba** hasta una escalera de mano. Baja por ella y en la nueva plataforma avanza siempre rumbo al sur hasta la siguiente escalera de mano que tienes que bajar. Ahora haz SURF en el lago que verás delante, navega al sur y baja por la cascada **[14]**. Al final de la cascada, a tu izquierda, hay una cueva. Entra y verás otro lago en el que, si haces SURF hacia arriba, te encontrarás con Lugia **[15]**. ¡A por él!

RUTA 3

Es hora de regresar a Kanto, volar CUIDAD PLATEDA y a continuación dirigirte al este.

Antes de salir de CIUDAD PLATEADA por la Ruta 3 lee el cartel que hay al principio de la ruta y **averiguarás que la TIENDA DE REGALOS de MT. MOON está abierta [16]**. ¿No te apetecerá echar un vistazo, verdad? Pues avanza por la Ruta 3 y al final encontrarás la entrada al MT. MOON **[17]**.

MT. MOON

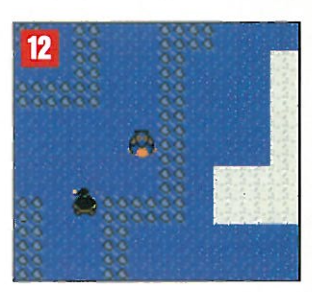
OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Piedra Lunar.

Justo al entrar en MT. MOON **aparecerá el rival [18]**. Esta vez te retará con un equipo muy aguerrido. Utilizará un **Sneasel de nivel 41, un Magneton de nivel 41, un Golbat de nivel 42, un Gengar de nivel 43, un Alakazam de nivel 43 y una versión evolucionada de su Pokémon de comienzo en el nivel 45.** A Sneasel atácale con un ataque de tipo lucha; para tumbar a Magneton usa un Pokémon de tipo tierra; y para acabar con Golbat y Gengar un buen ataque de tipo psíquico te ayudará un montón. En la parte defensiva, cuídate de Alakazam y procura usar contra él un movimiento de tipo siniestro como Triturar.

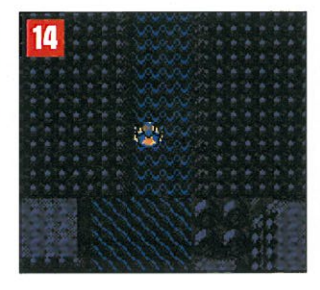
Cuando termines con el rival, dirígete a la derecha, sube por la primera escalera de mano que veas, sal fuera de la cueva y **llegarás a la PLAZA MT. MOON [19]**. La casa que ves inmediatamente, junto a la salida es realmente una tienda. Si entras aquí por el día, **encontrarás un dependiente que te venderá algunos objetos interesantes [20]**.





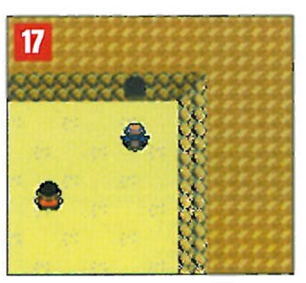














Lo más interesante que hay en MT. MOON lo encontrarás en la PLAZA MT. MOON **un lunes por la noche.** Entonces verás en el cercado que hay junto a la tienda a **dos Clefairy danzando alrededor de una roca [21].** En cuanto te vean saldrán huyendo, pero si te acercas a la roca y la partes usando Golpe Roca, recogerás **una Piedra Lunar [22].**

Un poco más abajo de la tienda encontrarás otra entrada al MT. MOON que te permitirá llegar rápidamente a la Ruta 4.

RUTA 4

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
Ultra Ball (objeto oculto) y Más Ps.

En la Ruta 4 **[23]** encontrarás un par de objetos y algunos entrenadores a los que demostrar tus habilidades. Cuando llegues al final **te darás cuenta de que estás otra vez en CIUDAD CELESTE**, pero como tu siguiente destino está al sur de CIUDAD PLATEADA, será que mejor que montes en un Pokémon volador y regreses a ella volando.

Una vez en CIUDAD PLATEADA dirígete al sur y avanza por la Ruta 2 hasta que des con tus huesos en CIUDAD VERDE.

CIUDAD VERDE

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
MT42 (Come Sueños).

En CIUDAD VERDE averiguarás que **el gimnasio está vacío** y que su líder es un joven de PUEBLO PALETA que suele viajar con frecuencia **[24]**.

A pesar de todo, en esta primera visita a CIUDAD VERDE tienes un lugar interesante que visitar. Se llama **la CASA DEL ENTRENADOR** y en su sótano te dejarán combatir una vez al día contra un entrenador **[25]**. Si utilizas habitualmente la función REGALO MISTERIOSO, **el entrenador que te esperará para combatir será el último con el que previamente hayas intercambiado regalos**. Los que no hayan utilizado esta función se encontrarán con ROLÁN **[26]**, un entrenador que utiliza a **Meganium, a Feraligatr y a Typhlosion,** todos ellos en el nivel 50. Temibles.

Antes de abandonar CIUDAD VERDE, corta el árbol que hay al oeste del CENTRO POKéMON y charla con el dormilón que hay junto a él. Te entregará **la MT 42 [27] o Come Sueños**, un

movimiento interesante que quitará PS a los Pokémon que estén dormidos. No lo dudes, te vendrá de perilla.

Dado que el gimnasio está vacío, habrá que proseguir el camino y salir por el sur de la ciudad para entrar en la Ruta 1.

RUTA 1

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Bayamarga.

¡Por fin! Has llegado a la Ruta 1 **[28]**, **la madre de todas las rutas.** Seguro que si has jugado a Pokémon Rojo, Azul o Amarillo, esta ruta te traerá muy buenos recuerdos. Camina por ella demostrando a los entrenadores cómo luchan los de Johto y finalmente llegarás a PUEBLO PALETA.

PUEBLO PALETA

Enhorabuena, has llegado al pueblo natal de Ash y de Gary (ya sabes que en el juego se llaman ROJO y AZUL).

Puedes dar un paseo por PUEBLO PALETA y **visitar al Prof. Oak** (fíjate en lo que te dice), a la madre de Ash y a DALIA, la hermana de Gary. Hay que cumplir con la familia. Todos los días, **entre las 3 y las 4 de la tarde, DALIA te invitará tomar un té** y encima se ofrecerá a limpiarte uno de tus Pokémon **[29]**. ¿Que para qué sirve esto? Pues **para aumentar la felicidad de un Pokémon** (recuerda que algunos evolucionan por felicidad) **y sin gastar un Euro.** Aprovéchalo, hombre.

Parece que Ash y Gary no andan por el pueblo, así que habrá que salir en su busca. Para ello, lo primero que tienes que hacer es Surf en el agua que verás al sur. Enseguida entrarás en la Ruta 21.



















RUTA 21

En esta ruta **[30]** lo único que hay que hacer es navegar rumbo al sur y pelear, si te apetece, con algunos de los entrenadores que encontrarás en ella. Al final de la ruta está ISLA CANELA, nuestro siguiente destino. Aquí mismo, sí.

ISLA CANELA Y RUTA 20

Si jugaste las ediciones Rojo, Azul o Amarillo podrás observar que **en ISLA CANELA se han producido algunos cambios**. Alto, no sigas leyendo. Una prueba de memoria: ¿te das cuenta de esos cambios? Sí... No... Bueno, seguimos. Lee el cartel que hay cerca de la entrada del CENTRO POKéMON y averiguarás que **el gimnasio de ISLA CANELA se ha traslado a las ISLAS ESPUMA [31].** Además, si entras a informarte en el CENTRO POKéMON, sabrás que todos los cambios de la isla se han debido a la espectacular erupción de un volcán.

No te vayas todavía de ISLA CANELA porque al norte del Centro Pokémon está uno de los personaje que andas buscando. Efectivamente, es **nuestro querido Gary** (o Azul) **[32]**, pero no te mosquees cuando veas que se larga volando a CIUDAD VERDE. Se ha ido para esperarte en el gimnasio, el muy pillín.

A continuación debes hacer Surf hacia el este y navegar a lo largo de la Ruta 20 hasta que veas la entrada a una cueva. Justo al lado verás un cartel que te informa de que **el líder del gimnasio de ISLA CANELA está dentro [33].** Bueno, es hora de pelear a lo grande.

ISLAS ESPUMA Y LA RUTA 19

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Medalla Volcán.

El pobre Blaine se ha quedado sin gimnasio por culpa de la erupción del volcán, pero aunque se ha instalado humildemente dentro de una cueva, eso no merma en absoluto su habilidad. Durante el combate usará un **Magcargo de nivel 45, un Magmar de nivel 45 y un Rapidash de nivel 50.** Derrotar a Blaine **[34]** es muy sencillo si tienes un buen Pokémon de agua o de tierra. Cuando lo hagas, **conseguirás la MEDALLA VOLCÁN [35].**

Aunque seguro que estás deseando volver volando a CIUDAD VERDE, ten paciencia, sal de la cueva de Blaine y viaja

haciendo Surf por la Ruta 20 y por la 19 hasta que llegar a CIUDAD FUCSIA **[36]**. La verdad es que la Ruta 19 no tiene nada especial, pero a nosotros nos divierte un montón viajar y conocerlo todo. ¿A ti no?

Como **los dos entrenadores que te quedan por vencer se llaman Ash y Gary** (o ROJO y AZUL) quizá ha llegado el momento, especialmente si tu equipo anda un poco flojo, de hacer un alto y **volver a Johto para capturar a Ho-oh.**





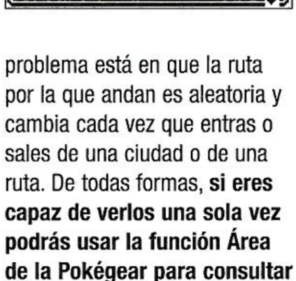

















CAPTURANDO A HO-OH

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.

Ala Arcoiris, Cura Total, Cuerda Huida, Más PP, Ultra Ball, Caramelo Raro, Máx. Poción, Máx Revivir, Más PS, Restau. Todo, Elixir Máx y Pepita.

Vuelve en tren a Johto y vuela a CUIDAD IRIS. Seguro que sabes que **Ho-oh está en la TORRE HOJALATA,** pero para que puedas ir a por él es necesario que **tengas en tu poder a los tres perros legendarios.** Ya hemos explicado cómo capturar a Suicune, así que lo que queda es buscar a Raikou y a Entei.

Para buscar a Raikou y a Entei te aconsejamos **que utilices como jefe de tu equipo a un Pokémon de nivel 40, rápido y que sepa algún movimiento para dormir al rival.** Si haces esto y usas un MÁX. REPEL, cuando pasees por la hierba de una ruta solo aparecerán los Pokémon que sean de nivel 40 o superior. Dado que Entei y Raikou son de nivel 40 y los Pokémon de las rutas de Johto nunca alcanzan este nivel, éstos serán los únicos Pokémon que saldrán a tu encuentro. El problema está en que la ruta por la que andan es aleatoria y cambia cada vez que entras o sales de una ciudad o de una ruta. De todas formas, **si eres capaz de verlos una sola vez podrás usar la función Área de la Pokégear para consultar su posición [37].**

En definitiva, cuando tengas a los tres perros legendarios entra en TORRE HOJALATA y habla con el monje que hay entre las columnas. **Recibirás el ALA ARCOIRIS [38]** y a continuación verás como **aparece una escalera que te permite subir a los pisos superiores.**

Para llegar hasta Ho-oh hay que resolver los laberintos que te plantean los diferentes pisos. **El laberinto realmente empieza a partir de la segunda planta.** Es entonces cuando tienes que hacer lo que te contamos aquí:

1. **En la segunda planta:** gira a la derecha y salta, ve hacia arriba, gira a la izquierda y salta (dos veces), avanza hacia la izquierda (saltando), ve hacia arriba, ve a la derecha (saltando) y sube las escaleras.
2. **Tercera planta:** abajo (cinco saltos), izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda y sube las escaleras.
3. **Cuarta planta:** arriba, derecha (dos saltos), abajo (un salto), izquierda (dos saltos), abajo (cinco saltos), derecha (dos saltos), abajo (un salto) y sube las escaleras.
4. **Quinta planta:** arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, salta y sube las escaleras.
5. **Sexta planta:** arriba, derecha (dos saltos), abajo (cuatro saltos), izquierda, abajo y pisa en el transportador.
6. **Séptima planta:** camina hacia abajo y pisa en el siguiente transportador.
7. **Octava planta:** avanza hacia la izquierda y pisa el siguiente transportador. Ahora, otra vez en la séptima planta debes ir hacia arriba, izquierda, pisa el siguiente transportador y volverás al octavo piso. Camina hacia la izquierda, sube las escaleras y llegarás al tejado.

Buena suerte porque si has seguido todas las instrucciones, enfrente tuyo verás **un Ho-oh salvaje de nivel 60 [39].**

Ahora vuelve a Kanto y vuela a CIUDAD VERDE.

CIUDAD VERDE (2ª VISITA): DERROTANDO A GARY

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
Medalla Tierra.

Ahora que has capturado a Ho-oh puedes ir con más calma y tranquilidad al gimnasio de CIUDAD VERDE donde tienes que retar a Gary (AZUL) **[40]**. El equipo que usará está compuesto por **un Pidgeot de nivel 56, un Alakazam de nivel 54, un Rhydon de nivel 56, un Gyarados de nivel 58, un Exeggutor de nivel 58 y un Arcanine de nivel 58.** Para vencer, intenta seguir estos pasos. Contra Pidgeot trata de usar ataques de tipo eléctrico, roca o hielo; contra Alakazam deberías usar ataques de tipo siniestro o fantasma; contra Rhydon puedes usar un Pokémon que sepa Surf; contra Exegutor saca a Ho-oh, y contra Arcanine utiliza un ataque de tipo agua o uno de tipo tierra (un Terremoto sería ideal). Cuando Gary caiga derrotado **te entregará la Medalla Tierra, la última medalla de Kanto [41].** Sal de CIUDAD VERDE y regresa rápidamente a PUEBLO PALETA.

REGRESO A PUEBLO PALETA (EN BUSCA DE ASH)

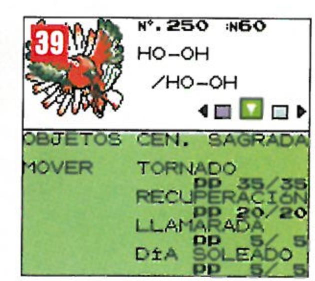
En cuanto llegues de nuevo a PUEBLO PALETA, ve corriendo al laboratorio de nuestro querido Profesor Oak. Como regalo por haber ganado todas las medallas de KANTO, **Oak lo arreglará todo para que te dejen pasar en tu camino a MONTE PLATEADO [42].**



37



38



39



40



41



42



43


44



45

Vuela otra vez a CIUDAD VERDE y sal por el camino del oeste para entrar en la Ruta 22.

RUTA 22

Camina por Ruta 22 **rumbo oeste hasta el edificio de acceso a la LIGA POKéMON.** Como el Prof. Oak ha hecho una llamada, podrás avanzar hacia la izquierda para tomar la salida que te lleva a la Ruta 28.

RUTA 28

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
MT47 (Ala de Acero)

La Ruta 28 es bueno para subir niveles a tus Pokémon, dado que los Pokémon salvajes que encontrarás están en el nivel 39 o superior.

Si caminas (y surfeas) por la zona inferior de esta ruta llegarás a la CUEVA PLATEADA. Un poco más al norte encontrarás un CENTRO POKéMON, pero antes de entrar gira y avanza hacia el este, corta un par de árboles y llegarás a una casa solitaria. Dentro **recibirás la MT47 o Ala de Acero [43].**

Vuelve al CENTRO POKéMON de antes, salva la partida, camina hacia la entrada a MONTE PLATEADO y prepárate para el combate final.

MONTE PLATEADO

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
Cuerda Huida, Proteínas, Ultra Ball (dos), Elixir Máx, Más PP, Máx Revivir, Calcio, Restau. Todo.

Dentro de MONTE PLATEADO **necesitarás usar DESTELLO para iluminar la cueva.** Avanzando por el único camino posible, sin miedo y sin que tengas que desviarte a ningún sitio, finalmente llegarás ante Ash (ROJO), tu objetivo final **[44] [45].** Su equipo es tan magnífico que deberías tomar nota (Oak, chico, éste tiene madera para ser el mejor entrenador del mes). Tiene un **Pikachu de nivel 81, un Espeon de nivel 73, un Snorlax de nivel 75, un Blastoise de nivel 77, un Venusaur de nivel 77 y un Charizard de nivel 77.**

Cuando ganes el combate, Ash desaparecerá y volverás a ver los créditos del juego. ¡Enhorabuena! Ahora lo único que te queda es hacerte con todos. Eso, ¡hazte con todos!



Pokémon Stadium 2

Undécima Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

POKé COPA (Continuación Ronda 2)

3. CATEGORÍA ULTRA BALL. BATALLAS (Continuación)

BATALLA 5: BELLA NATALIA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Wigglytuff	N	Puño-Trueno	E	Atracción	N	Golpe Cuerpo	N	Beso Dulce	N
Flareon	Fu	Doble Filo	N	Bola Sombra	Fa	Atracción	N	Llamarada	Fu
Nidoqueen	Ve/T	Atracción	N	Terremoto	T	Doble Patada	L	Avalancha	R
Vileplume	Pl/Ve	Atracción	N	Bomba Lodo	Ve	Danza-Espada	N	Hoja Afilada	Pl
Jumpluff	Pl/Ve	Atracción	N	Giga-Drenado	Pl	Golpe Cabeza	N	Drenadoras	Pl
Politoed	A	Psíquico	Ps	Atracción	N	Surf	A	Niebla	H

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Dragonair, Chinchou y Jumpluff.** Las Drenadoras de Jumpluff pueden ayudarte mucho, pero lo mejor será que empieces a considerar criar un Dragonite y un Laturn para utilizarlos en este combate.

BATALLA 6: LADRÓN JULIO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Persian	N	Ladrón	Si	Golpe Cuerpo	N	Cola Férrea	Ac	Hipnosis	Ps
Steelix	Ac/T	Torm. Arena	T	Golpe Cuerpo	N	Avalancha	R	Explosión	N
Murkrow	Si/Vo	Ladrón	Si	Bola Sombra	Fa	Mov. Espejo	Vo	Tinieblas	Fa
Pinsir	B	Ladrón	B	Danza-Espada	N	Frustración	N	Sumisión	L
Gyarados	A/Vo	Mordisco	Si	Llamarada	Fu	Hidro Bomba	A	Híper Rayo	N
Moltres	Fu/Vo	Reflejo	Ps	Llamarada	Fu	Ataque Aéreo	Vo	Detección	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Jumpluff, Dragonair y Chinchou.** Otro combate en el que Jumpluff y sus Drenadoras resultarán muy útiles. Cuidado con el movimiento Ladrón del rival porque te quitará el objeto que lleve tu Pokémon.

BATALLA 7: SNOW BOARDER VICENTE



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Sneasel	Si/H	Contoneo	N	Bola Sombra	Fa	Golpe Cabeza	N	Surf	A
Articuno	A/Vo	Viento Hielo	H	Rayo Hielo	H	Retroceso	N	Poder Oculto	N
Blissey	N	Rayo	E	Reflejo	Ps	Viento Hielo	H	Mov. Sísmico	L
Golduck	A	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Surf	A	Tajo Cruzado	L
Kangaskhan	N	Viento Hielo	H	Bola Sombra	Fa	Terremoto	T	Inversión	L
Zapdos	E	Onda Trueno	E	Rayo	E	Pico Taladro	Vo	Ala de Acero	Ac

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Chinchou, Misdreavus y Dragonair.** Este es un combate muy complicado y más vale que analices muy bien tanto los tipos de Pokémon del rival como los ataques que pueden utilizar.

BATALLA 8: MÉDIUM ÁLVARO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Xatu	Ps/Vo	Rayo Confuso	Fa	Más Psique	N	Tinieblas	Fa	Pico Taladro	Vo
Espeon	Ps	Psíquico	Ps	Reflejo	Ps	Golpe Cuerpo	N	Sol Matinal	N
Jolteon	E	Onda Trueno	E	Rayo	E	Mordisco	Si	Pin Misil	B
Blastoise	A	Terremoto	T	Manto Espejo	Ps	Rayo Hielo	H	Neblina	H
Heracross	B/L	Terremoto	T	Megacuerno	B	Inversión	L	Poder Oculto	N
Primeape	L	Tajo Cruzado	L	Mov. Sísmico	L	Puño-Trueno	E	Avalancha	R

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Jumpluff, Sandslash y Tyranitar.** Recuerda equipar a Tyranitar con el objeto Gafas de Sol, de esta manera el poder de los ataques de tipo Siniestro aumentará y Espeon resultará menos duro de pelar.

4. CATEGORÍA MASTER BALL. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO

POKéMON		ATAQUES							
Haunter	Fa/Ve	Bola Sombra	Fa	Giga-Drenado	Pl	Rencor	Fa	Mismodestino	Fa
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Sudowoodo	R	Avalancha	R	Excavar	T	Fuerza	N	Mimético	N
Murkrow	Si/Vo	Finta	Si	Vuelo	Vo	Tinieblas	Fa	Niebla	H
Charizard	Fu/Vo	Puño Fuego	Fu	Ataque Ala	Vo	Gruñir	N	Cara Susto	N

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

BATALLAS

BATALLA 1: POKéFAN CARMEN



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Piloswine	H/T	Terremoto	T	Viento Hielo	H	Rayo Hielo	H	Golpe Cabeza	N
Hypno	Ps	Metrónomo	N	Hipnosis	Ps	Premonición	Ps	Puño Fuego	Fu
Dewgong	A/H	Velo Sagrado	N	Otra Vez	N	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N
Victreebel	Pl/Ve	Somnífero	Pl	Hoja Afilada	Pl	Otra Vez	N	Frustración	N
Golem	R/T	Metrónomo	N	Lanza Rocas	R	Explosión	N	Golpe Cuerpo	N
Clefable	N	Metrónomo	N	Otra Vez	N	Luz Lunar	N	Retroceso	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Charizard, Murkrow y Haunter.** Calienta a Piloswine, Dewgong y Victreebel con el Puño Fuego de Charizard. Contra Golem usa el Giga-Drenado de Haunter, y contra Hypno la Finta de Murkrow.

BATALLA 2: JOVEN HUGO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Granbull	N	Triturar	Si	Puño-Trueno	E	Bola Sombra	Fa	Cara Susto	N
Ariados	B/Ve	Tinieblas	Fa	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl	Cara Susto	N
Feraligart	A	Triturar	Si	Cuchillada	N	Excavar	T	Cara Susto	N
Fearow	N/Vo	Tri-Ataque	N	Mov. Espejo	Vo	Pico Taladro	Vo	Cara Susto	N
Rhydon	T/R	Avalancha	R	Rayo Hielo	H	Mov. Sísmico	L	Cara Susto	N
Tauros	N	Doble Filo	N	Rayo	E	Terremoto	T	Cara Susto	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Sudowoodo, Haunter y Wobbuffet.** Usa Mismodestino de Haunter contra Feraligatr; Contador de Wobbuffet contra Rhydon y Tauros; y Avalancha de Sudowoodo contra el resto.

BATALLA 3: COMEFUEGO JOSÉ

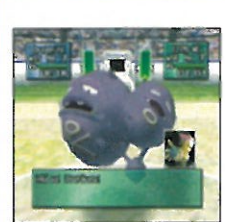


EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Charizard	Fu/Vo	Tambor	N	Híper Rayo	N	Cola Férrea	Ac	Llamarada	Fu
Typhlosion	Fu	Día Soleado	Fu	Lanzallamas	Fu	Inversión[	L	Excavar	T
Slowking	A/Ps	Llamarada	Fu	Psíquico	Ps	Surf	A	Bola Sombra	Fa
Blissey	N	Día Soleado	Fu	Llamarada	Fu	Rayo	E	Rayo Solar	Pl
Nidoqueen	Ve/T	Terremoto	T	Llamarada	Fu	Puñodinámico	L	Ventisca	H
Exeggutor	Pl/Ps	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl	Síntesis	Pl	Golpe Cabeza	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Murkrow, Corsola y Wobbuffet.** Utiliza a Wobbuffet contra Slowking, Blissey y Nidoqueen. Murkrow se apañará muy bien contra Exeggutor y Corsola lo hará contra Charizard y Typhlosion.

BATALLA 4: MOTORISTA DAVID



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Miltank	N	Terremoto	T	Tóxico	Ve	Golpe Cuerpo	N	Bola Sombra	Fa
Vaporeon	A	Mordisco	Si	Surf	A	Tóxico	Ve	Niebla	H
Weezing	Ve	Explosión	N	Bomba Lodo	Ve	Llamarada	Fu	Niebla	H
Skarmory	Ac/Vo	Tóxico	Ve	Pico Taladro	Vo	Ala de Acero	Ac	Agilidad	Ps
Muk	Ve	Tóxico	Ve	Bomba Lodo	Ve	Giga-Drenado	Pl	Protección	N
Ampharos	E	Tóxico	Ve	Rayo	E	Reflejo Ps		Golpe Cuerpo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Haunter, Wobbuffet y Charizard.** Si sabes usar a Haunter y Wobbufet, puedes sacarlos contra cualquier Pokémon que lance el rival. Reserva el Puño-Fuego de Charizard para derrotar a Skarmory.

BATALLA 5: MAESTRA JIMENA

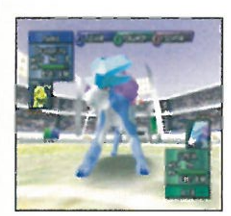


EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Mr. Mime	Ps	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Doble Equipo	N	Relevo	N
Scizor	B/Ac	Agilidad	Ps	Ala de Acero	Ac	Danza Espada	N	Relevo	N
Arcanine	Fu	Vel. Extrema	N	Llamarada	Fu	Excavar	T	Triturar	Si
Girafarig	N/Ps	Agilidad	Ps	Doble Equipo	N	Terremoto	T	Relevo	N
Raticate	N	Híp. Colmillo	N	Súper Diente	N	Bola Sombra	Fa	Viento Hielo	H
Quagsire	A/T	Contoneo	N	Retroceso	N	Surf	A	Rayo Hielo	H

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Murkrow, Charizard y Haunter.** Utiliza a Murkrow contra los Pokémon psíquicos; a Charizard contra Scizor y Raticate; y a Haunter (y su Giga-Drenado) contra Quagsire.

BATALLA 6: PENSADOR EDU



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Crobat	Ve/Vo	Rayo Confuso	Fa	Mal de Ojo	N	Mordisco	Si	Tóxico	Ve
Umbreon	Si	Rayo Confuso	Fa	Mal de Ojo	N	Finta	Si	Psíquico	Ps
Entei	Fu	Pisotón	N	Rayo Solar	Pl	Llamarada	Fu	Híper Rayo	N
Jynx	H/Ps	Mal de Ojo	N	Canto Mortal	N	Ventisca	H	Protección	N
Misdreavus	Fa	Rayo Confuso	Fa	Canto Mortal	N	Psico-Rayo	Ps	Mal de Ojo	N
Lapras	A	Rayo	E	Psíquico	Ps	Torbellino	A	Canto Mortal	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Sudowoodo, Haunter y Corsola.** El Poder Pasado de Corsola tumbará a Jynx, y la Avalancha de Sudowoodo lo hará con Crobat, Entei y Lapras. Contra Misdreavus usa la Bola Sombra de Haunter.

BATALLA 7: POKÉFAN ALEX



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Rapidash	Fu	Pisotón	N	Golpe Cuerpo	N	Llamarada	Fu	Perforador	N
Suicune	A	Surf	A	Viento Hielo	H	Excavar	T	Retroceso	N
Alakazam	Ps	Puño-Trueno	E	Puño Fuego	Fu	Psíquico	Ps	Reflejo	Ps
Aerodactyl	R/Vo	Golpe Cabeza	N	Mordisco	Si	Mimético	N	Terremoto	T
Marowak	T	Terremoto	T	Lanzallamas	Fu	Avalancha	R	Cola Férrea	Ac
Electrode	E	Golpe Cabeza	N	Onda Trueno	E	Explosión	N	Rayo	E

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Corsola, Wobbuffet y Haunter.** El truco de esta batalla está en el Movimiento Manto Espejo de Corsola y Wobbuffet, y en el Mismodestino de Haunter. Si los usas, la victoria será tuya.

BATALLA 8: POKéMANIACO PEDRO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Gengar	Fa/Ve	Rayo Confuso	Fa	Tinieblas	Fa	Sumisión	L	Mismodestino	Fa
Starmie	A/Ps	Rayo Confuso	Fa	Surf	A	Rayo	E	Psíquico	Ps
Snorlax	N	Descanso	Ps	Ronquido	N	Tambor	N	Terremoto	T
Electabuzz	E	Rayo	E	Psíquico	Ps	Tajo Cruzado	L	Puño Fuego	Fu
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Terremoto	T	Mov. Sísmico	L	Avalancha	R
Dragonite	D	Vel. Extrema	N	Lanzallamas	Fu	Rayo	E	Rayo Hielo	H

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige **Haunter, Wobbuffet y Corsola.** Utiliza Manto Espejo contra Dragonite, Electabuzz y Starmie; Contador contra Machamp; Mismodestino contra Snorlax, y Bola Sombra contra Gengar.

SÚPER COPA (RONDA 2)

Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Wobbuffett	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Heracross	B/L	Megacuerno	B	Golpe Roca	L	Ladrón	Si	Malicioso	N
Misdreavus	Fa	Bola Sombra	Fa	Trueno	E	Psico-Rayo	Ps	Divide Dolor	N
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N
Zapdos	E/Vo	Trueno	E	Golpe Roca	L	Destello	N	Detección	L
Pupitar	R/T	Avalancha	R	Excavar	T	Híper Rayo	N	Chirrido	N

BATALLAS

BATALLA 1: CHICA TERESA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Bellossom	Pl	Danza Pétalo	Pl	Retroceso	N	Atracción	N	Mimético	N
Blissey	N	Onda Trueno	E	Reflejo	Ps	Atracción	N	Psíquico	Ps
Donphan	T	Atracción	N	Terremoto	T	Poder Oculto	N	Derribo	N
Steelix	Ac/T	Fuerza	N	Excavar	T	Atracción	N	Triturar	Si
Jumpluff	Pl/Vo	Giga-Drenado	Pl	Golpe Cabeza	N	Atracción	N	Paralizador	Pl
Miltank	N	Fuerza	N	Mov. Sísmico	L	Atracción	N	Campana Cura	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Heracross, Misdreavus y Wobbuffet.** Utiliza a Heracross contra Bellossom, Jumpluff y Steelix; a Misdreavus contra Blissey y Miltank; y a Wobbuffet y su Contador contra Donphan.

BATALLA 2: KARATEKA JUAN

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Wobbuffet	Ps	Contandor	L	Manto Espejo	Ps	Mismodestino	Fa	Velo Sagrado	N
Blastoise	A	Contador	L	Fuerza	N	Terremoto	T	Cola Férrea	Ac
Tentacruel	A/Ve	Manto Espejo	Ps	Hidro Bomba	A	Bomba Lodo	Ve	Barrera	Ps
Primeape	L	Tajo Cruzado	L	Contador	L	Trueno	E	Chirrido	N
Heracross	B/L	Megacuerno	B	Inversión	L	Golpe Cabeza	N	Aguante	N
Poliwrath	A/L	Sumisión	L	Telépata	N	Fisura	T	Surf	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Misdreavus, Zapdos y Heracross.** Usa Trueno contra Blastoise, Tentacruel y Poliwrath; Bola Sombra contra Primeape y Heracross; y Megacuerno contra Wobbuffet (cuidado con este rival).

BATALLA 3: ORNITÓLOGO ADÁN

EQUIPO RIVAL



POKéMON		ATAQUES							
Dragonite	D/Vo	Rayo	E	Rayo Hielo	H	Vel. Extrema	N	Híper Rayo	N
Xatu	Ps/Vo	Psíquico	Ps	Rayo Confuso	Fa	Tinieblas	Fa	Pico Taladro	Vo
Aerodactyl	R/Vo	Llamarada	Fu	Cola Férrea	Ac	Terremoto	T	Híper Rayo	N
Moltres	Fu/Vo	Llamarada	Fu	Ataque Aéreo	Vo	Híper Rayo	N	Ala de Acero	Ac
Zapdos	E/Vo	Rayo	E	Pico Taladro	Vo	Onda Trueno	E	Bofetón-Lodo	T
Articuno	H/Vo	Ventisca	H	Reflejo	Ps	Ala de Acero	Ac	Viento Hielo	H

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Corsola, Wobbuffet y Pupitar.** Este combate se basa en el uso de los movimientos Contador y Manto Espejo. De todas formas, contra Zapdos lo mejor será utilizar la Avalancha de Pupitar.


POKéMON™
¡Hazte con todos!™
Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es


Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
POKéMON™
¡Hazte con todos!™
Nintendo® Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

BATALLA 4: ENTRENADORA GUAY FLORA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Hypno	Ps	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Tri-Ataque	N	Mov. Sísmico	L
Exeggutor	Pl/Ps	Somnífero	Pl	Psíquico	Ps	Mega Agotar	Pl	Síntesis	Pl
Rapidash	Fu	Hipnosis	Ps	Llamarada	Fu	Golpe Cuerpo	N	Reflejo	Ps
Politoed	A	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Hidro Bomba	A	Terremoto	T
Mr. Mime	Ps	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Rayo	E	Puño Fuego	Fu
Espeon	Ps	Psíquico	Ps	Mordisco	Si	Encanto	N	Sol Matinal	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Misdreavus, Wobbufet y Corsola.** Otro combate en el que será importante tu maestría en la utilización de Contador y Manto Espejo. Contra los psíquicos usa la Bola Sombra de Misdreavus.

BATALLA 5: PESCADOR JESÚS



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Omastar	R/A	Rayo Hielo	H	Mov. Sísmico	L	Poder Pasado	R	Danza Lluvia	A
Feraligatr	A	Danza Lluvia	A	Hidro Bomba	A	Avalancha	R	Triturar	Si
Lanturn	A/E	Danza Lluvia	A	Trueno	E	Hidro Bomba	A	Onda Trueno	E
Weezing	Ve	Trueno	E	Explosión	N	Mismodestino	Fa	Bomba Lodo	Ve
Quagsire	A/T	Danza Lluvia	A	Terremoto	T	Surf	A	Puño Hielo	H
Slowbro	A/Ps	Onda Trueno	E	Surf	A	Golpe Cuerpo	N	Danza Lluvia	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Heracross, Zapdos y Pupitar.** Usa a Heracross y su Megacuerno contra Omastar, Lanturn y Quagsire. Contra Weezing lo mejor será usar Excavar de Pupitar, y contra el resto el Trueno de Zapdos.

BATALLA 6: CIENTÍFICO JAVIER



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Starmie	A/Ps	Rayo	E	Psíquico	Ps	Rayo Hielo	H	Rayo Confuso	Fa
Umbreon	Si	Rayo Confuso	Fa	Golpe Cuerpo	N	Mordisco	Si	Psíquico	Ps
Misdreavus	Fa	Rayo Confuso	Fa	Psíquico	Ps	Mal de Ojo	N	Mismodestino	Fa
Stantler	N	Rayo Confuso	Fa	Terremoto	T	Frustración	N	Reflejo	Ps
Crobat	Ve/Vo	Rayo Confuso	Fa	Chirrido	N	Mega Agotar	Pl	Mordisco	Si
Electrode	E	Onda Trueno	E	Rayo	E	Contoneo	N	Explosión	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Wobbuffet, Heracross y Corsola.** En este combate otra vez son importantes los movimientos Contador y Manto Espejo, pero también debes apoyarte en el Velo Sagrado para evitar la confusión.

BATALLA 7: ESQUIADORA PAULA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Suicune	A	Viento Hielo	H	Ventisca	H	Surf	A	Manto Espejo	Ps
Tyranitar	R/Si	Triturar	Si	Rayo Hielo	H	Llamarada	Fu	Híper Rayo	N
Snorlax	N	Psíquico	Ps	Retroceso	N	Rayo	E	Terremoto	T
Kingdra	A/D	Dragoaliento	D	Rayo Hielo	H	Viento Hielo	H	Surf	A
Scizor	B/Ac	Danza Espada	N	Inversión	L	Ala de Acero	Ac	Agilidad	Ps
Jolteon	E	Rayo	E	Onda Trueno	E	Mordisco	Si	Reflejo	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Wobbuffet, Pupitar y Misdreavus.** Usa Excavar de Pupitar contra Tyranitar y Jolteon. Para derrotar a Snorlax usa Divide Dolor y Trueno de Misdreavus y contra el resto usa Manto Espejo.

El Profesor Oak te responde

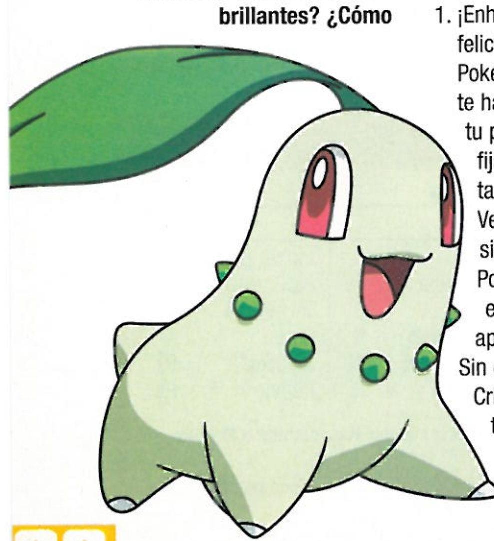
¡Hola entrenadores!... Llegó el otoño. En esta época del año el cielo está precioso, por el día tiene un espléndido color ZAFIRO y al atardecer muestra un maravilloso color RUBÍ. Vaya, cuando me pongo melancólico me da por pensar en piedras preciosas. ¿Por qué será? Bueno, seguro que a estas alturas ya lo habréis adivinado. A ver , ¿por qué va a ser?

A toda velocidad

Hola Profesor. Tengo el Pokémon Plata con los 251 Pokémon y unas cuantas dudas:

1. **Ya sé que Arcanine aprende Velocidad Extrema, pero ¿en qué nivel? ¿Qué otros Pokémon lo aprenden?**
2. **Tengo el Gyarados rojo, un Crobat rosa y un Persian brillante. ¿Cuántas posibilidades tengo de conseguir más Pokémon brillantes? ¿Cómo se consiguen Pokémon legendarios brillantes?**
3. **Mi equipo lo componen: Scizor, Kingdra, Pupitar, Houndoom, Raikou y Lugia. ¿Son buenos? ¿Debería cambiar alguno?**
4. **¿Es un combo Mal de Ojo+ Canto Mortal?**
5. **¿Qué Pokémon tienen como Movimiento Huevo Lanzallamas, Explosión, Látigo Cepa y Esquema?**

Jonatan Antúnez González
Pontevedra



1. ¡Enhorabuena Jonatan! Te felicito por tener los 251 Pokémon porque seguro que te ha costado lo tuyo. Sobre tu pregunta veo que te has fijado en un movimiento tan espectacular como Velocidad Extrema, pero siento decirte que en Pokémon Oro y Plata es exclusivo de Arcanine y lo aprenderá en el nivel 50. Sin embargo, en Pokémon Cristal se puede conseguir también un Dratini con Velocidad Extrema. Para ello debes contestar correctamente a las cinco preguntas que te harán en la GUARIDA DRAGÓN.
2. Las posibilidades de conseguir Pokémon de colores son una por cada especie Pokémon. Ya dije en otro Consultorio que todas las especies tienen una versión de color incluyendo a los Pokémon legendarios. Sin embargo, como en cada juego hay un único espécimen de cada Pokémon legendario, es muy difícil que cuando vayas a capturarlo te aparezca su correspondiente versión coloreada. ¿No te lo crees? Pues mira la imagen que hay junto a esta respuesta y verás el Lugia coloreado que capturé en una de mis expediciones.

Nº.249 :N42
LUGIA
/LUGIA
141/141
ESTADO/ OK
TIPO/ PSÍQUICO VOLADOR
PUNTOS EXP 92610
MAS NIVEL 6773
A :N43

3. Todos los Pokémon que tienes en tu equipo me encantan. Sin embargo, tengo una sugerencia que hacerte y es que sustituyas a Pupitar por su evolución. Seguro que sabes que Tyranitar tiene unas estadísticas impresionantes y que además es de tipo roca/siniestro. Pienso que incorporando en tu equipo a Tyranitar tendrás más opciones de combate, siempre y cuando le enseñes movimientos clave como Terremoto y Triturar.
4. Pues claro que es un combo Mal de Ojo+ Canto Mortal. Una de las maneras de evitar el Canto Mortal es cambiar de Pokémon, pero si usas previamente Mal de Ojo, entonces evitas la única posibilidad de escape que tiene el rival. De todas formas, si te soy sincero las estrategias en plan kamikaze no me acaban de convencer, y creo que sacrificar a un Pokémon es la última opción que debería tomar un buen entrenador.

LA CARTA DE ORO

El pokérus, un virus benigno

¡Hola Profe! Quisiera que me ayudara a resolver un par de dudas:

1. **¿Qué es eso de un virus llamado Pokérus? ¿Qué causa su aparición?**
2. **¿Qué habilidades le recomendaría a un Dragonite incluyendo MTs y habilidades huevo?**
3. **Me pasé desde la edición amarilla a Cristal un Tauros con Fisura. ¿A qué Pokémon se la podría enseñar mediante la habilidad huevo?**
4. **Profesor, ¿qué tipo de Pokémon prefiere: rápidos, fuertes, defensivos o con mucho ataque o defensa especial? Yo prefiero con mucho ataque y ataque especial.**
5. **Los Pokémon tipo siniestro, ¿sobre cuáles tienen ventaja? ¿y desventaja?**
6. **En la edición Cristal, ¿cuándo aparece el tutor de los ataques?**
7. **¿Qué debo hacer en el antiguo Mt. Moon cuando aparecen los Clefairis?**
8. **Esto no es una pregunta, si no una observación. Me he dado cuenta que muchos entrenadores abusan de Pokémon legendarios en los combates, olvidando otros grandes como por ejemplo Arcanine, Octillery y o Magneton.**

Carles López Calatayud
Valencia

1. El Pokérus es un virus benigno con el que se pueden infectar los Pokémon. Cuando esto te ocurra, aparecerá en la pantalla de Estado la



palabra Pokérus. Si llevas un Pokémon infectado a un Centro Pokémon, la enfermera Joy te dirá que hay pequeñas formas de vida pegadas a tus Pokémon y después, al salir, recibirás una llamada del Prof. Elm comentándote que el virus es benigno y que se cura con el tiempo, pero que puede infectar a otros



Pokémon de tu equipo. Los desarrolladores del juego han hablado del Pokérus, aunque han dicho poca cosa. La probabilidad de que un Pokémon se infecte es bajísima, pero si tienes esa suerte podrás observar lo que algunos entrenadores han observado. Que los infectados mejoran sus estadísticas con más rapidez al subir de nivel.
2. Como tu Dragonite está en Pokémon Cristal, sus posibilidades aumentan gracias a que el Tutor de Movimientos podrá enseñarle Rayo, Rayo Hielo y Llamarada. Yo le enseñaría estos tres movimientos y le añadiría Hiper Rayo. Si tienes en cuenta las excelentes estadísticas de Dragonite, con los movimientos que te he aconsejado, conseguirás uno de los Pokémon más temibles de todo el mundo Pokémon. No olvides que es muy vulnerable a los ataques de hielo, pero bueno, nadie es perfecto.
3. Fisura es una habilidad que no puedes transmitir a ningún Pokémon mediante los Movimientos Huevo. Aunque Fisura es uno de los movimientos que pueden producir KO de un solo golpe, su escasa precisión lo hace poco interesante desde mi punto de vista. Por ello, la mayoría de entrenadores prefieren que Fisura lo aprenda Poliwhirl, porque usando previamente su habilidad Telépata, puede hacer que Fisura no falle. Esta combinación de movimientos para conseguir un resultado más efectivo es lo a lo que se le suele llamar combo.
4. Los Pokémon que más me gustan son los que tienen estadísticas equilibradas. Si un Pokémon tiene un ataque muy poderoso y su defensa es baja, de poco servirá al no ser capaz de encajar un ataque, ¿no crees? Sin embargo, a veces puede resultar interesante usar Pokémon que sean muy defensivos o muy ofensivos. Por ejemplo, Shuckle es un Pokémon muy defensivo, y si usa la combo Protección+Tóxico, hará que los Pokémon del rival caigan envenenados antes de que sean capaces de debilitarlo.
5. Los siniestros tienen ventaja especialmente sobre los psíquicos, ya que los ataques de este tipo no les afectan. También hay que decir que los ataques siniestros son muy eficaces contra los Pokémon psíquicos y contra los fantasmas. Su punto débil lo manifiestan frente a los ataques de tipo lucha y los de tipo bicho.
6. Aparece los miércoles y los sábados a la puerta del CASINO de CIUDAD TRIGAL, después de derrotar al Alto Mando.
7. Observar lo bien que bailan y, cuando se vayan, usar Golpe Roca para partir la piedra alrededor de la que danzaban. Si haces esto, podrás recoger una estupenda PIEDRA LUNAR.
8. ¡Llevas más razón que un santo! Es muy cierto lo que dices, pero ya sabes que muchos entrenadores se guían exclusivamente por las estadísticas y olvidan otros detalles interesantes. Por ejemplo, Arcanine es uno de los Pokémon que puede aprender la estupenda técnica de Vel. Extrema. Con esta técnica Arcanine siempre atacará primero, sin que importe la velocidad del rival. Pero bueno, ellos se lo pierden. Que investiguen más.

5. Vaya, vaya. Veo que estás pensando en la posibilidad de conseguir Pokémon bebés poderosos, pero me parece que tendrás que pensar en otros Movimientos Huevo. Lanzallamas, Explosión y Esquema no se pueden aprender como Movimiento Huevo. En cuanto a Látigo Cepa el único bebé que puede aprenderlo durante el juego es Chikorita.

Los Pokémon de Jimmy

Hola Profe, quería que hiciese algunas aclaraciones:

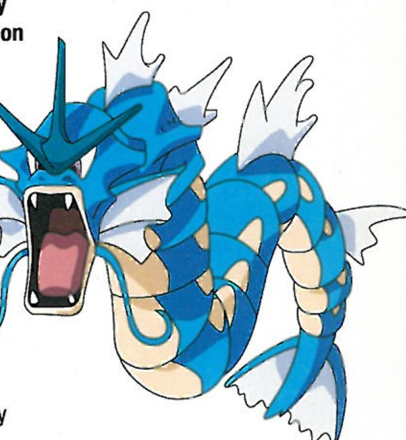
1. En la pág 10 del Nº 16 Laura le preguntó que cómo entrena a todos los Pokémon al 100, y usted respondió que todos eran a base de entrenamiento, pero yo digo: en el Nº 15, sale un Celebi al 100 con 313 de PS y un Gyarados con 331, y ahora que habéis publicado la tabla de estadísticas pone que sus PS son 403 y 393 respectivamente. En mi opinión están a base de CARAMELO RARO. ¿No cree, profesor?

2. ¿Hay alguna manera de que el Gyarados rojo sea hembra? Si es así, ¿cómo?

3. Mis amigos y yo coleccionamos Pokémon de colores y tenemos 9, yo los he comparado con otros y son prácticamente peores en todo. ¿Por qué?

4. En la página 15 del Nº 17 sale un Mew plateado. No puede decir que no sabes cómo se consigue. Yo los tengo a todos, pero estoy interesado en los Pokémon de colores. Anda dígalo.

David Ramírez
Herencia (Ciudad Real)



1. Vamos a ver, ¿quién te dice a ti que los Pokémon que salían en la revista Nº 15 son míos? Creo recordar que eran Pokémon de Jimmy, que como es un pillín, le da por usar mucho CARAMELO RARO y deja las estadísticas de sus Pokémon por los suelos. Así le va, luego no gana ni un combate y cada vez que pierde se me echa a llorar. Quiero que pienses una cosa,

EL TRUCO DE ORO: buenos Pokémon de alto nivel

El sueño de todo entrenador es tener buenos Pokémon de la forma más rápida y eficaz. Hacerse con buenos Pokémon es todo un arte, y Christian Greciano, de Madrid, ha conseguido resumir ese arte en su carta. Además, al añadir a sus consejos ciertos toques personales, ha convertido sus sugerencias en un truco digno de aparecer en esta sección que tanto os está gustando.

En primer lugar, coge tu Pokémon, crúzalo con un Ditto o si prefieres que tenga un Movimiento Huevo, con el Pokémon adecuado. Haz que la pareja tenga 5 huevos como mínimo y eclosiónalos. Comprueba las estadísticas de los Pokémon y suelta a los que no estén a la altura del mejor. Una vez hecho esto, ve al Centro Comercial de Ciudad Trigal y atiborra a tu Pokémon con CALCIO, PROTEÍNAS, HIERRO, CARBURANTE y MÁS PS. Luego, equípale con el MON. AMULETO. A continuación desactiva el modo ANIMACIÓN BATALLA para no perder tiempo viendo como se realizan los ataques. Cuando tu Pokémon pueda luchar por sí solo, deberás desactivar el modo CAMBIO en el menú OPCIÓN. Una vez que lo hayas subido al nivel 100, podrás terminar de usar las MTs y darle MÁS PP. Total, que al final te harás con alrededor de 90000 monedas, que vendrán de perlas para seguir comprando CALCIO, las PROTEÍNAS, etc. De esta forma podrás repetir la operación cuántas veces quieras y con quien desees. Además, si tienes la Game Boy Dodrio en el Stadium 2, podrás ir el triple de rápido. Esta es la forma más eficiente y eficaz para conseguir Pokémon buenos en niveles altos. Por cierto, que parte de esta información se la debo a Iván Soler Castillo.

Christian Greciano
Madrid

Oak al habla: Quizá en tu truco habría que hacer una pequeña puntualización relacionada con el número de HUEVOS. Muchas veces es mejor experimentar un poco más en la GUARDERÍA, y aunque el número mínimo de HUEVOS que propones antes de elegir un Pokémon me parece correcto, quizá deberías haber añadido que se utilizarán un par de parejas. Me explico, los HUEVOS de una determinada pareja de Pokémon suelen parecerse mucho porque heredan ciertas cualidades de sus padres. Si utilizas una segunda pareja para tener HUEVOS de la misma especie que estás buscando, sus HUEVOS serán diferentes al serlo los padres, y al comparar los HUEVOS de las dos parejas, estarás más seguro de que la elección que haces es la correcta.







a veces en el Consultorio salen imágenes de los Pokémon de mis mejores amigos porque sé que les hace ilusión, pero a veces estos amigos entrenadores no me hacen mucho caso, como mi querido Jimmy. ¡Él se lo pierde!

2. Puedes tener un Gyarados rojo que sea hembra a través de dos maneras. La primera es encontrarlo en estado salvaje y capturarlo, como en esta pantalla. La segunda es evolucionar a un Magikarp dorado que sea hembra.



3. Veo que eres muy observador y la verdad es que, aunque en principio no hay ningún motivo para que los Pokémon de colores tengan peores estadísticas que los que no lo son, en general tu observación es correcta. Quizá sea porque ya que son más bonitos y raros, no sería justo que además fueran más fuertes. ¿No te parece?
4. Hay mucha gente que me envía rarezas para que las analice y me gusta compartirlas con vosotros de vez en cuando. Un Mew plateado es algo tan excepcional que me pareció interesante que lo vierais. ¿Qué como lo consiguió el que me lo envió? Pues alguien se lo transfirió desde Pokémon Rojo y cuando Mew apareció en Pokémon Oro resulta que era plateado. ¡Menuda suerte!

Un equipo abrasador

Hola Samuel Oak, soy un fanático del tipo fuego y estas preguntas me dejan NEGRO:

1. Como acabo de decir, mi tipo de Pokémon favorito es el de fuego y me gustaría que me dijese la mejor alineación de FUEGO. Yo he pensado Typhlosion (Llamarada, Puño Fuego, Terremoto e Híper Rayo), Arcanine (Llamarada, Vel. Extrema, Rapidez e Híper Rayo), Ninetales (Llamarada, Giro-Fuego, Excavar y Poder Oculto), Magcargo (Llamarada, Avalancha, Terremoto e Híper Rayo), Ho-oh (Fuego Sagrado, Psíquico, Llamarada y Vuelo) y Magmar (Puño Fuego, Llamarada, Terremoto e Híper Rayo) todos al nivel 100. ¿Qué le parece? Como habrá observado mi técnica es ofensiva.

2. ¿Cuál es el Pokémon de fuego más fuerte? ¿Qué ataque de fuego es el mejor y cómo se consigue?

3. ¿Cuál es el Pokémon de fuego con ataques más fuertes para usted?

Pau Cebrián Royo
Vilanova i la Geltrú
(Barcelona)





EL ENTRENADOR DEL MES

Víctor Javier Escuder, de Ponferrada (León), es un entrenador muy observador y algo pillo. Sus observaciones, a caballo entre consejos y trucos, seguro que resultarán de gran utilidad para muchos entrenadores que jueguen con el Stadium 2. ¡Felicidades Víctor!

1. Si alguna vez quieres luchar con Pokémon restringidos al nivel 5 con las reglas "TODO VALE", usa a Charmander o Dratini y utiliza carburante para aumentar su velocidad. Enséñales Furia Dragón y eliminarás a todos los rivales. (Esto no funciona en COPA FANTASÍA)
2. Para hacer felices a tus Pokémon juega en Pokémon Stadium 2. En los minijuegos conseguirán que tu equipo sea realmente feliz. Además, si juegas en Campeón de Minijuegos, obtendrás fichas para el CASINO.

Profesor Oak al habla: Lo dicho, eres un entrenador muy pillo. Estoy seguro que los entrenadores expertos no aceptarán luchar contra Pokémon de nivel 5 que conozcan Furia Dragón, porque saben que la derrota estaría asegurada. Sin embargo, si pillas a algún incauto, te vas a divertir a su costa. ¡Menudo eres!

1. Guau, ¡qué calor me estás dando! Tu equipo de fuego es bastante bueno, tiene ataques de tipo fuego poderosos y conoce técnicas como Terremoto que lo complementan estupendamente. Sin embargo, en cuanto a los ataques de tipo fuego, echo de menos el ataque Lanzallamas. Es un ataque tan preciso como Puño Fuego, pero bastante más potente. En cuanto a los Pokémon de tu equipo, ¿dónde están Houndoom, Entei y Moltres? Pienso que en el momento que consigas a alguno de estos tres Pokémon de tipo fuego, debes incorporarlos a tu equipo en sustitución de Ninetales, Magcargo y Magmar. Además, que sepas que el tipo siniestro de Houndoom aumentará la variedad de ataques de tu equipo. Bienvenido sea.
2. Sin dudarlo, si tenemos en cuenta las estadísticas, el Pokémon de fuego más fuerte es Ho-oh. Otra ventaja que tiene Ho-oh es que es el único que puede aprender Fuego Sagrado, el mejor ataque de tipo fuego según mi opinión. Creo que ya he comentado alguna vez porqué considero Fuego Sagrado el mejor ataque, pero te lo volveré a repetir. Fuego Sagrado es algo menos potente que Llamarada, pero es bastante más preciso y tiene un efecto secundario que me encanta: la mitad de las veces que lo uses quemará al rival. ¿A que es impresionante? Pero qué te voy a contar a ti, tú tienes un Ho-oh que conoce Fuego Sagrado y seguro que ya lo has visto en acción. Quizá lo que deberías hacer para mejorar tu Ho-oh es eliminar

Llamarada o Psíquico y sustituirlo por Terremoto. Como el poder de ataque físico de Ho-oh es enorme, cuando use Terremoto resultará demoledor.

3. Me parece que ya he respondido a esta pregunta, dado que Ho-oh es el único Pokémon que puede usar Fuego Sagrado. Como podrás observar Ho-oh me encanta, pero también hay que tener muy en cuenta a Arcanine, con su habilidad Velocidad Extrema, y a Entei por sus excelentes estadísticas.





Un equipo para la Póke Copa

Estimado Profesor Oak, le envío esta carta para informarle de los Pokémon que tengo entre los niveles 50 y 55. Ahí van: Snorlax de nivel 50 (Desenrollar, Descanso, Ronquido y Golpe Cuerpo), Lanturn de nivel 51 (Chispa, Surf, Rayo Confuso, Hidro Bomba), Ursaring de nivel 51 (Cuchillada, Puño Fuego, Descanso y Ronquido), Tentacruel de nivel 52 (Tóxico, Surf, Rayo Burbuja y Giga-Drenado), un Rhydon de nivel 53 (Terremoto, Surf, Pisotón y Desenrollar) y un Typhlosion de nivel 54 (Puño Fuego, Rueda Fuego, Puño-Trueno y Contoneo).

Estos Pokémon son de la edición Oro y tengo algunas preguntas de mi equipo Pokémon:

1. ¿Aprende Tentacruel Hidro Bomba y Bomba Lodo? Si lo aprende, ¿me podría decir a qué nivel?

2. ¿Qué otros ataques aprende Snorlax a partir del 50? ¿Y Rhydon, qué otros ataques aprende a partir del nivel 53? ¿Me lo dice por favor?

3. En la edición Oro, ¿están las MT Llamarada, Trueno, Rayo, Avalancha, Derribo y Doble Filo? Si están, ¿me podría decir dónde están o como podría conseguirlas?

4. ¿Usted cree que los Pokémon que tengo son buenos para pasarme la Ronda 2 de la Poké Copa? ¿Debería reemplazar algún ataque?

Alejandro Díaz Jiménez
Águilas (Murcia)

1. Por supuesto que Tentacruel aprende Hidro Bomba y lo hace en el nivel 55, así que como lo tienes en el nivel 52 te aconsejo que lo entrenes un poquitín más. Para que Tentacruel aprenda Bomba Lodo necesitarás enseñarle la MT 36 (te la dará el guarda de la Ruta 43 cuando el Team Rocket se marche de Pueblo Caoba).
2. No hace falta que lo pidas por favor, a fin de cuentas todos los entrenadores somos colegas y entre colegas no tiene que haber tanta formalidad. Veamos, a partir del nivel 50 Snorlax sólo aprenderá Híper Rayo

MIS TROLAS PREFERIDAS

Las mejores trolas son las que nos cuentan los amigos. Como nos conocen bien, saben como hacerlo para que nos las creamos, aunque a veces me gustaría que les creciera la nariz como a Pinocho. ¡Qué curioso! Todos mis amigos son unos narizotas, ¿por qué será?

1. Hola Profesor. Un amigo me ha dicho que si consigo las 16 medallas, el S.S. Aqua te llevará de Ciudad Carmín a Isla Melocotón donde hay un Snorlax gigante que se come a mis Pokémon. Tengo miedo de que alguien se coma a mis Pokémon. ¿Cómo puedo evitarlo? ¡Y también se come a Mewtwo al nivel 100!

Xosé Salgado
Lugo

2. Un amigo íntimo me ha dicho que con el CHORIZO CLAVE se puede subir a más del nivel 100, y ese chorizo te lo da el chef del S.S. AQUA teniendo el mismo dinero e I.D. ¿Es verdad Prof. Oak? Me temo que es mentira, aunque es mi mejor amigo y confío en él.

Fernando J. Gómez
León

1. ¿La Isla Melocotón? ¿No será la Isla Melón, como el melón de tu amigo? Tú tranquilo que a tus Pokémon no se los va comer nadie, pero a tu amigo a lo mejor se lo come un Prof. Oak gigante. Cuando consigas las 16 medallas, el S.S. Aqua te seguirá llevando desde Ciudad Carmín a Ciudad Olivo, pero recuerda que para llegar tendrás que echar un sueñecito en tu camarote. Pero será posible, un Snorlax...
2. ¡Jimmy estate quieto! Menudo es, en cuanto oye la palabra chorizo le empiezan a sonar las tripas como si fueran un tambor. Es evidente que tu amigo pertenece a un nuevo tipo de trolero que vamos a definir como el trolero culinario. Este tipo de trolero se caracteriza por abrir el apetito de los que escuchan sus "sabrosos" cuentos. Venga Jimmy, vamos por ahí a tomarnos un par de raciones de choricito frito y una de morcilla, pero luego me tienes que prometer que harás unos abdominales o te vas poner tan gordo que las niñas no te van a querer. Y ya está, queda respondida la duda...



ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Ana Cristina Martín (Salamanca)

Me he pasado mucho tiempo enseñando, cuidando, perfeccionando y dándoles todo lo que han necesitado (a mis Pokémon). Todos dicen que mi equipo es invencible... Mi equipo es (todos de nivel 100): Feraligatr (Surf, Cuchillada, Fuerza y Mordisco), Dragonite (Trueno, Híper Rayo, Puño Hielo, Furia Dragón), Suicune (Rayo Hielo, Fuerza, Puño Hielo y Ventisca), Lugia (Psíquico, Recuperación, Poder Pasado y Aerochorro), Mew (Psíquico, Recuperación, Vuelo y Rayo Solar) y Mewtwo (Psíquico, Recuperación, Velo Sagrado e Híper Rayo).

¿Cree usted que mi equipo es tan fascinante como dicen mis amigos? ¿Le gusta mi equipo? He seguido sus consejos, pero ¿cambiaría algo? ¿un ataque o un Pokémon?

Por supuesto que tu equipo es fascinante, pero quizá abusas un poco de los Pokémon legendarios de tipo psíquico. Tienes que recordar que en Pokémon Oro, Plata y Cristal los Pokémon legendarios no son invencibles, y si abusas de ellos te puedes ver en serias dificultades. En primer lugar, de los Pokémon que forman tu equipo mantendría a éstos: Dragonite, Suicune, Lugia y Mewtwo. Los movimientos de Dragonite, Lugia y Mewtwo los mantendría tal como están, pero a Suicune le quitaría Puño Hielo y le enseñaría Surf, a fin de cuentas Suicune es un Pokémon de tipo agua. Además, si Suicune conoce Rayo Hielo, prácticamente no necesitará saber ningún otro ataque de tipo hielo ya que Rayo Hielo es el ataque de tipo hielo que mejor combina poder y precisión.

Como hemos eliminado a Feraligatr y Mew, necesitamos incorporar dos Pokémon nuevos a la alineación. En principio veo que tu equipo carece de ataques de tipo fuego, así que sería interesante que incorporases a un buen Pokémon de este tipo. Como te gustan muchos los Pokémon legendarios puedes elegir a Entei o a Ho-oh (con Fuego Sagrado), pero no desprecies la posibilidad de incluir a un Pokémon como Arcanine, con su atractiva habilidad Vel. Extrema. Con esta incorporación en tu equipo podrás enfrentarte con ventaja a los Pokémon de tipo hielo o a los de tipo acero. El segundo Pokémon ideal para completar tu equipo, dado tu estilo y tus aficiones, creo que sería un Tyranitar que sepa Avalancha, Terremoto, Triturar e Híper Rayo. De esta forma, usando Terremoto tendrías una buena opción ante los Pokémon de tipo eléctrico poderosos, pero como Tyranitar es también de tipo siniestro los ataques psíquicos no le afectarán. Además, usando Triturar podrá tumbar al mismísimo Mewtwo.

Te felicito por tu equipo y por el esfuerzo que has hecho. Si sigues algunas de mis sugerencias, estoy seguro que a tus amigos tu equipo mejorado les parecerá todavía más fascinante que el anterior.

cuando alcance el nivel 57. En lo que se refiere a Rhydon, a partir del nivel 53 aprenderá Derribo (nivel 54) y Terremoto (nivel 65).

3. Llamarada es la MT 38 y la puedes conseguir en el CASINO de CIUDAD TRIGAL a cambio de 5500 monedas (ánimo, que tampoco es para tanto). Trueno es la MT 25 y también la consigues en el CASINO de CIUDAD TRIGAL. Las MTs correspondientes a Rayo, Avalancha, Derribo y Doble Filo, por desgracia no están disponibles en Pokémon Oro y Plata.



4. Tu equipo Pokémon es bastante bueno para la Poké Copa, pero debes tener en cuenta que en este torneo hay cuatro categorías y que la categoría Ultra Ball y Master Ball te obligarán a realizar ciertos retoques. Por ejemplo, podías sustituir los ataques Chispa (es poco potente) e Hidro Bomba (es poco preciso) de Lanturn, por Trueno y Danza Lluvia. De esta forma, al usar Danza Lluvia el ataque Trueno nunca fallará y además el poder del Surf se multiplicará gracias a Danza Lluvia. Otro retoque que aconsejo en tu equipo es que en la categoría Ultra Ball incorpores a un Tyranitar que conozca Terremoto, Avalancha, Torm. Arena y Triturar. Usando a Tyranitar, y su movimiento Triturar, tendrás muchas más opciones de derrotar al temible Espeon que tiene el último entrenador. Y dicho lo dicho, de nada.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid**

ZONA POKéMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Martín Forsberg Conde. 5 años (Barcelona)

Pikachu nos cae bien a todos, Martín. Y ahora que lo vemos como lo ves tú, nos parece aún más encantador, la verdad. Con su amarillo fuerte, soriendo, incluso se permite el lujo de guiñarnos un ojo, y los brazos abiertos en señal de cariño. Hacer eso con cinco añazos tiene su mérito, y como aquí nos gusta valorarlo, pronto recibirás en casa la mascota digital que estamos regalando. Y cuenta con la admiración de miles de lectores.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!

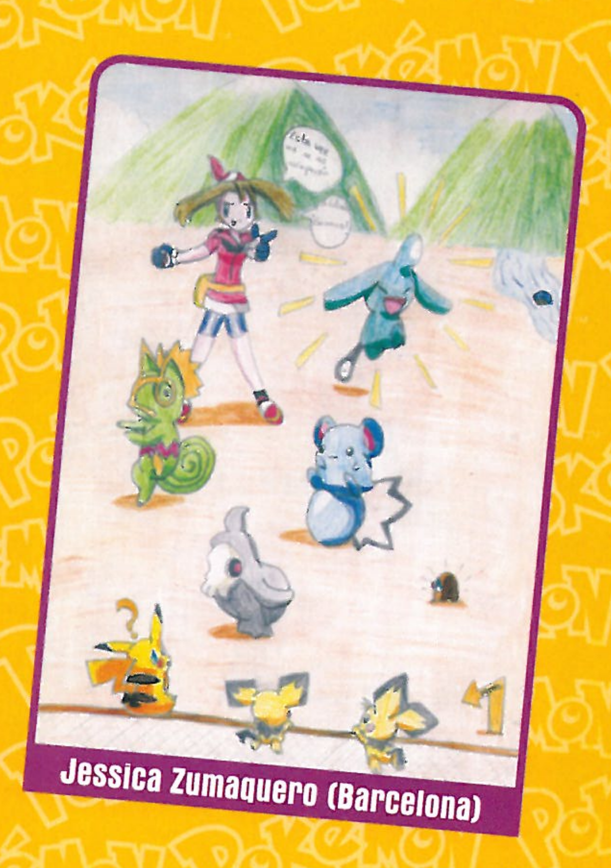


Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Fíjate bien, encuentra las 6 diferencias que hay entre estos dos Hoothoot y presume delante de tus amigos.


Jessica Zumaquero (Barcelona)

Combate Total

Sé un buen Pokéfan y demuéstrate a ti mismo lo que sabes del universo Pokémon. ¿Quién gana a quién en estos combates que nos hemos sacado de la manga? ¡A ello!



Mareep vs Octillery



Pineco vs Bellossom



Misdreavus vs Houndoom

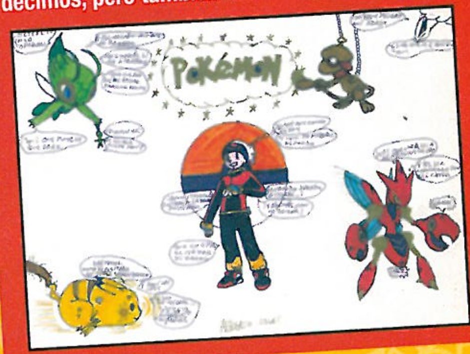

Alejandro Hernández (Oropesa)


Carlos Caballero (Salamanca)

ZONA POKÉMON™

¡Vale, muy bonita!

Albero Enrique Osset Beltrán, de Valencia, cree que los nuevos entrenadores de Pokémon Rubí y Zafiro son la "lesche". Ahí tenéis al nuevo chaval, gustándose, con la moral por las nubes y desando enfrentarse a sus más temibles rivales. El tío se las da de listo, el entrenador decimos, pero también tiene sus poderes, eh.



Pokéartista

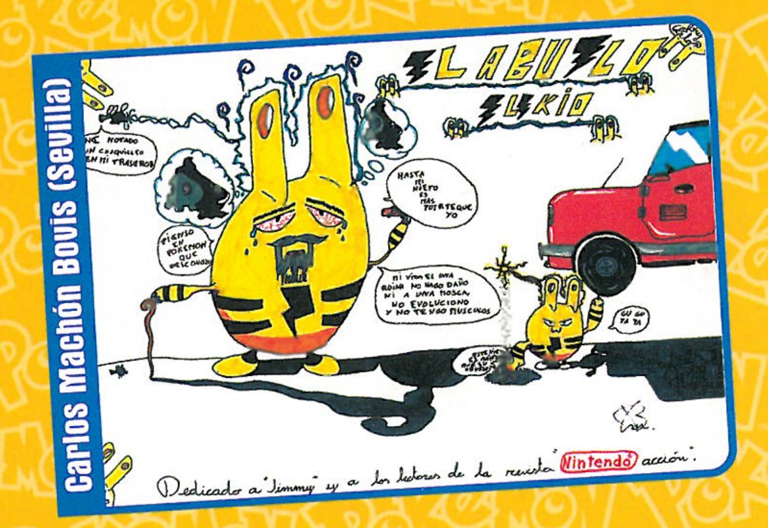
Lidia Eduardo Estévez Cachafeiro (Pontevedra)

Que tomen nota los diseñadores de Pokémon, que esta idea de Luis Eduardo nos parece flipante. ¡Un Pokémon en plan Matrix! Lo dicho, a ver si vemos algo parecido en los Zafiro y Rubí.

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!



Angel Ruiz Rodríguez (Almería)



Carlos Machón Bovis (Sevilla)

Rubén Soriano París (Tarragona)

GANADORES

(Superconcurso nº26)

JUEGO POKéMON CRISTAL (GBC)

Juan C. García Pomares .... Alicante
Miguel A. Pastor Poyatos .... Badajoz
Juana Mª Artesero Villar .... Baleares
Sergio González Pérez .... Barcelona
María Lima Sobral .... Vigo

LOTES DE BARAJA DE CARTAS + TABLERO

Soger Jadde .... Barcelona
Xiquer Rodríguez Sarabia ...... Guipúzcoa
Manuela Calero Carrasco .... Huelva
Yaiza Madrid Martínez .... Lanzarote
Javier Vivo Beneyto .... Valencia

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON

Luis A. Sobrido Andrade .... Asturias
Sergio Jiménez Chovares .... Castellón
Alvaro Arjona Belenguer .... Granada
Jesús González Martín .... Tenerife
Lara Palmara .... Tenerife

PACK NARANJA CON 3 VIDEOS POKéMON

Juan Carlos García Cárdenas .... Jaén
Alejandro Magaña Castro .... Madrid
Carlos Ballesteros Durán .... Madrid
Christian Chaves Martínez .... Murcia
Noelia Alvarez Rodríguez .... Zaragoza

VIDEOS PELICULA POKEMON 3

Cristina Castro Lareo .... A Coruña
Daniel Salmerón Jiménez ...... Barcelona
Alejandro Rojo Romanos .... Barcelona
Santiago Bautista Zarránz .... Huesca
Sonia San Primitivo Arias .... León

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Sopa de Letras Pokémon

N	S	T	I	R	K	A	R	A	N	I	P	S	G	H	S	D	F
A	I	S	S	C	B	N	A	P	A	U	S	U	C	O	N	Y	S
T	N	S	O	Y	D	N	Y	I	O	A	A	R	P	I	A	E	R
A	I	O	D	U	R	R	E	N	V	R	L	T	K	N	C	A	T
P	E	E	A	P	I	C	E	E	I	I	A	R	M	A	C	E	R
E	L	D	I	M	A	C	A	C	C	F	R	A	R	I	C	A	H
S	S	E	R	T	E	R	R	O	F	O	O	U	U	D	R	E	R
H	E	R	A	C	R	O	S	S	Z	R	C	O	N	E	C	A	U
T	L	R	I	T	O	L	F	I	A	I	A	A	R	L	I	C	E
S	R	S	Q	A	D	N	C	C	O	A	A	R	P	I	C	E	R
I	S	U	C	O	N	S	C	A	U	S	E	L	K	C	U	H	S

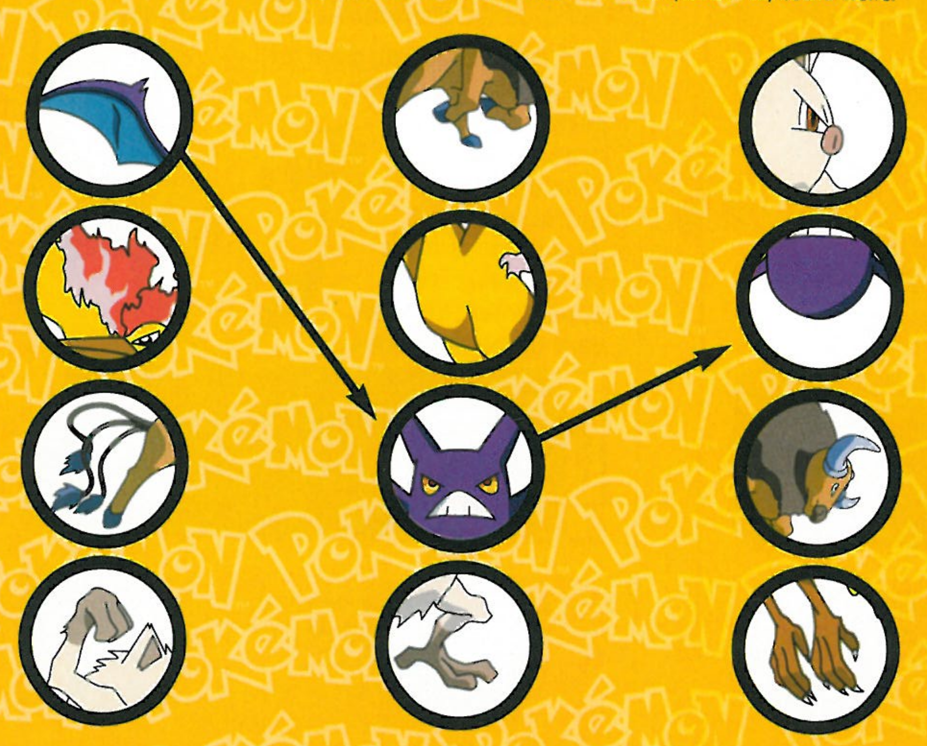
Más difícil todavía. De las ediciones Oro y Plata, encuentra 10 Pokémon tipo bicho

Loli López Cuevas (Alcoy)


Rocío Andújar Gómez (Madrid)

¡¡ PEDAZO POKéMON !!

Puedes volverte loco buscando cómo resolver este pasatiempo. Pero si te acercas un poco la revista (que estabas mirando desde muy lejos) y lees lo que decimos aquí, enseguida sabrás que lo tienes que hacer es unir cada Pokémon con su Pokémon, flecha va, flecha viene.



Clubes

Ha llegado el Club "Maestro Pokémon". Todo lo que quieras saber sobre los Pokémon, lo sé yo: sus descripciones, ataques que aprenden por nivel, lugares donde salen los Pokémon en Game Boy, etc. Sólo tienes que enviarme una carta con tu nombre, dirección, código postal y ciudad. La dirección es la siguiente.
David López Pérez.
C/Barranco Revilla, 19.
45930 Méntrida (Toledo)

Hola, soy David, y quiero formar un club llamado 250. Si estás interesado, envía una foto de carné, dos sellos, tus datos personales, nombre de entrenador, Pokémon favorito, alineación inicial con niveles, y qué cartuchos tenéis. Escribid a:
David Armuña de la Torre
C/Carcastillo, 27 7ºB
28025 Madrid
(Carabanchel Bajo)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Hoothoot

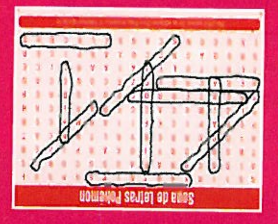
Ojo izquierdo, uña izquierda, barriga, color pico, antena derecha y pestaña derecha.

Combate Total

1.Mareep 2.Pineco 3.Houndoom

Identifica Pokémon

1.Spinarak 2.Miltank


Sopa de letras Pokémon

#115 Kangaskhan

Nunca se ha visto otro instinto maternal tan acentuado como el de Kangaskhan. Vela por la seguridad de su cría durante los 3 años que está en la bolsa de su madre. Y sólo le deja salir a jugar cuando es seguro.



Lo mejor

- + Es Súper Versátil. Puedes enseñarle técnicas tan variadas como Surf, Llamarada o Híper Rayo.
- + Alto PS y buena defensa. No le noquearás en el primer asalto.

Lo peor

- - Es un Pokémon raro de encontrar. Sus estadísticas son buenas, pero no destaca especialmente en ninguna.
- - Los ataques que aprende de forma natural son bastante vulgares, la verdad.

#99 Kingler

Una de las pinzas de este cangrejo tiene un tamaño exagerado. Con un arma así de peligrosa, no se corta a la hora de entrar en combate. Aunque levantar la mega-pinza le hace perder el equilibrio.

Lo mejor

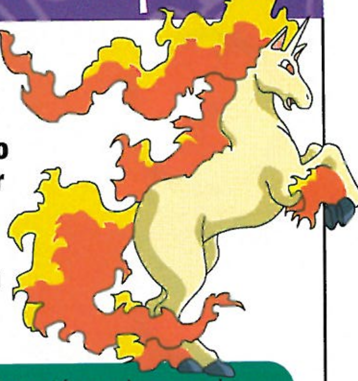
- + Quizá no lo parezca, pero su poder de ataque Físico está a la altura del de Ho-oh.
- + Su excelente Defensa le permite manejarse bien en los combates.

Lo peor

- - Si no aprende Amnesia, un ataque Especial poderoso lo debilitaría con demasiada facilidad. Toma nota para tus combates.
- - Ejecuta con poca potencia sus propios ataques Especiales.

#78 Rapidash

Sus músculos son mucho más fuertes que los de Ponyta, y está mejor entrenado para ganar cualquier carrera. Además, es muy competitivo, y enseguida se pone a perseguir a todo lo que pasa corriendo.



Lo mejor

- + Probablemente esté en el grupo de los tres Pokémon más veloces de todas las ediciones.
- + Su ataque Llamarada siempre es una baza para los combates.

Lo peor

- - Pese a ser tipo Fuego, se echa de menos algún movimiento más de esta clase. Tan sólo posee tres ataques de esta naturaleza.
- - Su velocidad no sirve de mucho contra Agua, Roca y Dragón. Hay que andarse con ojo.

#70 Weepinbell

Está lleno de ácido, pero en realidad no se derrite porque también rezuma fluidos neutralizantes. Utiliza sus hojas para rebanar a las presas antes de comérselas. Con esa cara de buena gente...

Lo mejor

- + Tanto su Ataque como el Ataque Especial resultan realmente buenos.
- + Un Pokémon ideal para paralizar y dormir a sus oponentes, gracias a sus potentes ataques veneno.

Lo peor

- - Un ataque Psíquico le dejaría KO por su bajo nivel de Defensa y Defensa Especial. En este sentido es bastante frágil.
- - Por encima del nivel 42, lo mejor que podemos hacer con él es que evolucione.

Nintendo Acción

#68 Machamp



Este poderoso luchador ha desarrollado cuatro fuertes brazos que mueve rápidamente para golpear a sus adversarios con incesantes golpes y puñetazos desde todos los ángulos. Una lluvia de tortas, vamos.

Lo mejor

+ Su terrorífico nivel de Ataque le sitúa entre los mejores de todo el mundo Pokémon.
+ Puede aprender Terremoto y usarlo igual que los tipo Tierra.

Lo peor

- Necesitas intercambiar a Machoke para conseguir un Machamp.
- Le falta algo de rapidez. Lo mejor para vencerle es usar un Pokémon volador que sea más rápido que él. Le vencerás en un pispás.

Nintendo Acción

#105 Marowak

Pese a no tener un gran potencial ofensivo, este Pokémon sabe apañárselas. El secreto consiste en no separarse de su hueso, porque es su principal arma ofensivo, mientras la calavera hace de escudo.

Lo mejor

+ Su Defensa y Defensa Especial alcanzan niveles aceptables a la hora de meterse en líos.
+ Abunda en el juego, y tiene un buen número de habilidades.

Lo peor

- Demasiados ataques de tipo Normal. ¿Este chico no ha oído hablar de la variedad? Tan sólo tres ataques Tierra entre el arsenal.
- Aunque destaca en defensa, su poder ofensivo deja bastante que desear.

Nintendo Acción

#11 Metapod

Mientras se prepara para evolucionar, su caparazón es blando y débil. Sólo puede utilizar Fortaleza para protegerse, así que, muy listo él, prefiere quedarse quietecito.

Lo mejor

+ Su caparazón se rompe cuando llega el nivel 10, y de él aparece un flamante Butterfree.
+ La defensa es su mejor virtud. Por eso usa tanto Fortaleza.

Lo peor

- No sabe atacar. Su táctica consiste en defenderse como pueda a la espera de evolucionar y hacerse más poderoso.
- Durante los combates, debilita a los rivales por aburrimiento. ¡Sólo conoce Fortaleza!

Nintendo Acción

#89 Muk

El simple roce con uno de ellos puede provocar fiebres, ya que su cuerpo está hecho de veneno. De hecho, dicen que hasta las huellas que deja son venenosas. Sin embargo, tras su apariencia viscosa, hay un Pokémon simpático y cariñoso.

Lo mejor

+ Es un Pokémon más poderoso de lo que aparenta.
+ Lo hay salvaje en cada edición, pero mejor si lo consigues al llegar al Nivel 28 de Glimer.

Lo peor

- Sufre mucho ante especies rápidas. Su velocidad es su principal punto débil.
- Es poderoso, pero no nos parece el mejor Pokémon Veneno. De hecho sólo cuenta con cuatro ataques de este tipo.

Disfruta de Tetris y de Pokémon en la consola más pequeña

Completa tu Pokédex con los 250 Pokémon jugando al Tetris



Pokémon mini

Nintendo

pokemon.nintendo.es